



# REGOLAMENTO

LO SNIPERLAND GOLF È UNA COMPETIZIONE DI TIRO CON OBIETTIVO ALL'ESTERNO. I PARTECIPANTI DEVONO UTILIZZARE DELLE REPLICHE DI SOFTAIR A RICARICA MANUALE; GLI OBIETTIVI DA COLPIRE SONO DEGLI OBIETTIVI STANDART IPSC GRANDEZZA 1. UN PUNTEGGIO VIENE ATTRIBUITO A CIASCUN GIOCATORE PER CIASCUN OBIETTIVO: PIÙ IL PUNTEGGIO È BASSO, MIGLIORE È IL GIOCATORE. INFINE, IL GIOCATORE CON IL PUNTEGGIO PIÙ BASSO, VINCE.



## 1. STABILIRE L'ORDINE DEI TIRATORI

ALL'INIZIO DELLA PARTITA, UN'ESTRAZIONE A SORTE STABILISCE IL NUMERO DI OGNI GIOCATORE, DA 1 A J, CON J IL NUMERO DEI GIOCATORI. IL GIOCATORE J1 È IL PRIMO TIRATORE E DI CONSEGUENZA IL TIRATORE JJ SARÀ L'ULTIMO. QUANDO SI PASSA AL SECONDO OBIETTIVO, IL GIOCATORE J2 È IL PRIMO A SPARARE; IL GIOCATORE JJ È IL PENULTIMO; E IL GIOCATORE J1 L'ULTIMO.

IN BREVE: PER L'OBIETTIVO CN, IL GIOCATORE JN TIRA PER PRIMO, IL GIOCATORE JN+1 TIRA PER SECONDO, [...] E IL GIOCATORE JN-1 PER ULTIMO. (SE N-1=0, RIMPIAZZARE N-1 CON J. SE N+1=J+1, RIMPIAZZARE N+1 CON 1.)

## 2. NUMERO DI OBIETTIVI

IL NUMERO DEGLI OBIETTIVI È UGUALE AL NUMERO DI GIOCATORI MOLTIPLICATO PER IL NUMERO DEI TURNI. SI HA COME MINIMO UN TURNO; VOLENDO SE NE POSSONO AVERE ANCHE DI PIÙ RISPETTO AL NUMERO DEI GIOCATORI (MENO GIOCATORI CI SONO, PIÙ L'ORGANIZZATORE PUÒ AUMENTARE IL NUMERO DI TURNI AL FINE DI ESTENDERE IL TEMPO DI COMPETIZIONE).

IN BREVE: NUMERO DI OBIETTIVI TOTALI = NUMERO DI GIOCATORI \* NUMERO DI TURNI

## 3. POSIZIONAMENTO DELL'OBIETTIVO E IL PAR DI TIRO

IL GIOCATORE JN DECIDE IL PIAZZAMENTO DELL'OBIETTIVO CN E IL PAR CORRISPONDENTE. IL PAR DI TIRO SARÀ DELIMITATO DA UNA CORDA AL SUOLO. TUTTI I TIRATORI DEVONO POSARE AL MINIMO UN PIEDE DIETRO LA CORDA QUANDO TIRANO. SE IL TERRENO DI GIOCO LO PERMETTE, È RACCOMANDATO, PER RENDERE LA COMPETIZIONE PIÙ INTERESSANTE, DI FARE PRIMA UN TOUR IN MANIERA DI DIVERSIFICARE IL PAR DI TIRO.

## 4. INSTALLAZIONE DEL PAR

ALLORCHÉ IL GIOCATORE JN HA DECISO IL LUOGO DELL'OBIETTIVO E DEL PAR DI TIRO, DEVE COLPIRE L'OBIETTIVO COL MINOR NUMERO DI COLPI POSSIBILI. QUEST'ULTIMO NUMERO DEFINISCE IL " PAR " DELL'OBIETTIVO CHE VIENE DEFINITO CON PN. IL GIOCATORE JN MARCA AUTOMATICAMENTE 0 ZERO PUNTI, IN QUANTO È LUI AD AVER DEFINITO IL PAR. MA, SE IL GIOCATORE JN MANCA L'OBIETTIVO 10 VOLTE, OTTIENE UNA PENALITÀ DI 10 PUNTI (IL PUNTEGGIO AUMENTA DI 10 PUNTI), E DEVE DISLOCARE L'OBIETTIVO E IL PAR DI TIRO PRIMA DI RITENTARE DI COLPIRLO (IL " CONTATORE DEL PAR " È ALLORA RIMESSO A ZERO). SE IL GIOCATORE JN MANCA NUOVAMENTE L'OBIETTIVO 10 VOLTE, È SQUALIFICATO.

## 5. PUNTEGGIO / OBIETTIVO / GIOCATORI

LA REGOLA 4 DEFINISCE IL PAR PN DELL'OBIETTIVO CN CORRISPONDENTE. IL PUNTEGGIO DI CIASCUN GIOCATORE È DEFINITO DAL NUMERO DI TIRI T DEL GIOCATORE SEGUENTE: PUNTEGGIO = T-PN. IN BREVE: SE COLPITE L'OBIETTIVO CON N TIRI DI MENO CHE IL PAR, IL VOSTRO PUNTEGGIO SI ABBASSA DI N PUNTI; INVECE, SE COLPITE L'OBIETTIVO CON LO STESSO NUMERO DI COLPI DEL PAR, NON SI MARCA ALCUN PUNTO; E SE COLPITE L'OBIETTIVO IN N TENTATIVI IN PIÙ RISPETTO AL PAR, IL VOSTRO PUNTEGGIO AUMENTA DI N PUNTI.



## 6. ABBANDONO DELL'OBIETTIVO

NON È POSSIBILE ABBANDONARE UN OBIETTIVO PRIMA D' AVER TENTATO AL MINIMO 5 VOLTE. SE UN GIOCATORE STIMA CHE NON È IN GRADO DI COLPIRE L'OBIETTIVO DOPO 5 TENTATIVI O PIÙ, PUÒ ABBANDONARE L'OBIETTIVO: SARÀ ALLORA PENALIZZATO COL NUMERO DI TIRI ADDIZIONATI AL VALORE DEL PAR.

PER ESEMPIO: IL PAR È A 8; IL GIOCATORE ABBANDONA DOPO IL SUO SESTO TIRO: VIENE DUNQUE PENALIZZATO DI  $6+8=14$  PUNTI.

## 7. TIRO DI REGOLAZIONE

È POSSIBILE REALIZZARE DEI TIRI DI REGOLAZIONE DURANTE LA COMPETIZIONE, TRANNE IN DUE CASI: È VIETATO FARE UN TIRO DI REGOLAZIONE VERSO L'OBIETTIVO; ED È VIETATO FARE UN TIRO DI REGOLAZIONE COME PRIMO TIRO UFFICIALE E COME TIRO CHE VALIDA IL PUNTEGGIO DELL'OBIETTIVO IN QUESTIONE.

## 8. LA GRANDEZZA DELL'OBIETTIVO E VISUALE DELL'OBIETTIVO

L'OBIETTIVO È UN OBIETTIVO " SILHOUETTE UMANA IPSC TAGLIA 1 " (DI 75 CM DI ALTEZZA E DI 45 CM DI LARGHEZZA). L'OBIETTIVO È IDEALMENTE METALLICO (IN MODO DA POTER AVERE PROVE VALIDE SONORE QUANDO SI COLPISCE) E DI VIVIDO COLORE (IN MODO DA POTER ESSERE IDENTIFICATO FACILMENTE). È OBBLIGATORIO CHE L'OBIETTIVO SIA ALMENO PARZIALMENTE VISIBILE DAL PAR DI TIRO, QUALUNQUE SIA LA TAGLIA DEL GIOCATORE. TUTTAVIA È POSSIBILE IMPOSTARE UNA POSIZIONE LA QUALE HA UN OSTACOLO IN MEZZO.

## 9. ACCESSORI DI TIRO

L'UTILIZZAZIONE DI PIBIEDI, CANNE DA TIRO, SACCHI DA TIRO, TELEMETRO, OCCHIALI DI VISTA, LIVELLO BOLLA, ECC... SONO AUTORIZZATI.

## 10. CATEGOTRIE

PRIMA CHE LA COMPETIZIONE INIZI, UN PASSAGGIO AL CHRONY È REALIZZATO ALLA BIGLIA DA GIOCO, SU UNA MEDIA DI 3 TIRI. QUESTO PASSAGGIO DEFINISCE LE CATEGORIE DI FORZA A DISCREZIONE DELL'ORGANIZZATORE. IN OGNI CASO È CONSIGLIATO DI STABILIRE AL MINIMO 3 CATEGORIE DI FORZA, COME:

- CATEGORIA FRANCIA (FR) : DA 0 A 2.00 JOULES INCLUSI
- CATEGORIA SVIZZERA (SW) : DA 2.01 JOULES FINO A 3 JOULES INCLUSI
- CATEGORIA OPEN (OP) : DA 3,01 JOULES A 4,5 JOULES INCLUSI

COMUNQUE, È POSSIBILE DI CREARE DELLE CATEGORIE PER TIPO DI PROPULSIONE : MOLLA, GAS, HPA, ECC...



## 11. CLASSIFICA FINALE

I GIOCATORI VENGONO CLASSIFICATI PER ORDINE CRESCENTE IN BASE AL LORO PUNTEGGIO: IL GIOCATORE COL PUNTEGGIO PIÙ PICCOLO VINCE DUNQUE LA PARTITA. OLTRE ALLA CLASSIFICA GENERALE, UNA CLASSIFICA PER CATEGORIA PUÒ VENIRE AGGIUNTA. IN CASO DI PAREGGI, SI PUÒ DEFINIRE CHI È MEGLIO BASANDOSI SUI COLPI ANDATI A SEGNO AL PRIMO TENTATIVO.

## 12. LA REGOLA "NON FATE MERDA !"

LA REGOLA "NON FATE MERDA" È PER EVITARE I DERAPAGGI DI OGNI GENERE. L'ORGANIZZATORE SI RISERVA IL DIRITTO DI VIETARE TUTTE LE PRATICHE CHE CONSIDERA CONTRO IL FAIRPLAY CHE CARATTERIZZA L'ATTIVITÀ (CAMBIAMENTO DI FORZA DURANTE IL GIOCO, TENTATIVI DI SCONCENTRARE I GIOCATORI, ECC...). IN CASO, L'ORGANIZZATORE PUÒ PENALIZZARE UN GIOCATORE, O L'ESCLUDERLO SE LO DESIDERA.

FONTE : ALUMYX, IL 13 GIUGNO 2016, ULTIMA REVISIONE IL 24 APRILE 2018

CON IL SUPPORTO DI BLOWBACKSHOP

